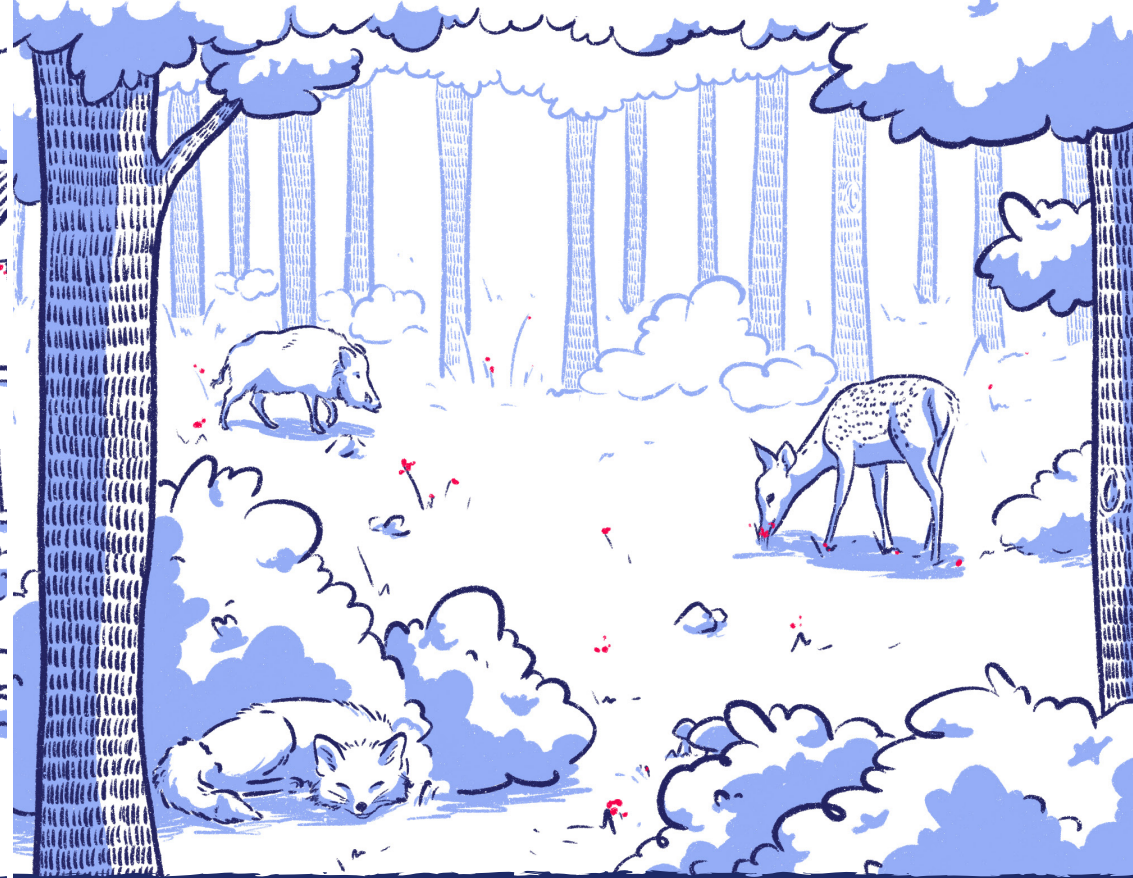
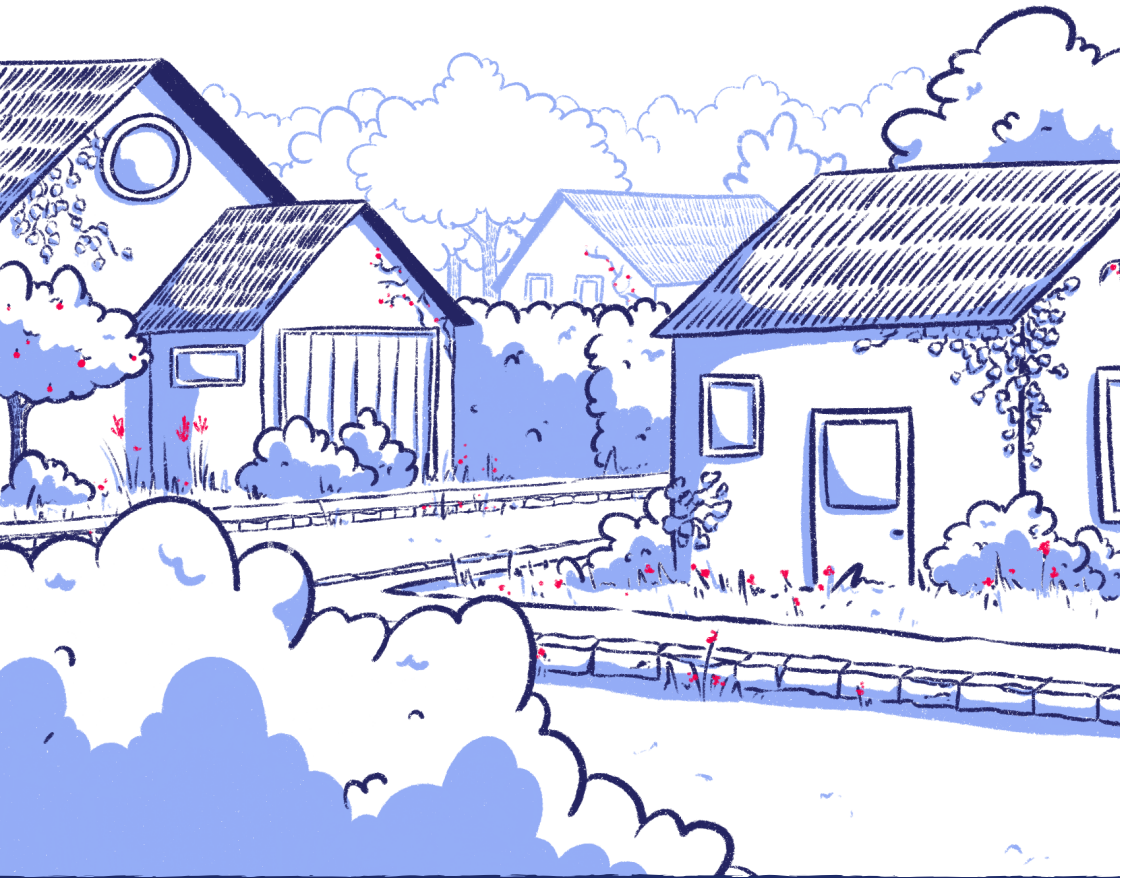



PROJET D'AIMER-TERRE



WOMEN
INTREES

 womenintrees.org

 @womenintrees

conception : Bastien Gathoye

illustrations : Luna Princen

WOMEN
INTREES



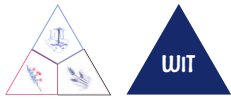
2-4



~ 30min

MATÉRIEL :

- 48 tuiles d'environnement



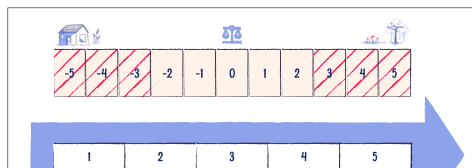
- 4 tuiles de départ



- 2 tuiles terre brûlée



- 1 plateau d'évolution



- 20 cartes d'événement



- 5 jetons d'ordre



- 20 jetons d'effet



- 1 pion



PROJET D'AIMER-TERRE

Un puzzle paysager écoféministe et coopératif de 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Suite au dérèglement écologique, diverses régions à travers le globe sont devenues des terres arides et dévastées. Cet événement a été nommé "le déséquilibre". Les forêts autrefois verdoyantes ont dépéri, les cultures sont toutes mortes, les animaux ont fui les lieux, et les populations humaines locales n'ont eu d'autre choix que de quitter leurs terres. Le monde tel que nous le connaissons a échoué à préserver ces endroits devenus terres brûlées.

Ces zones ne sont cependant pas encore des causes perdues. Un collectif féminin s'est ainsi formé avec le rêve de faire revivre petit à petit ces régions. De plus en plus soutenu, le collectif s'est agrandi et avec lui la possibilité d'accomplir leur rêve. Le Projet d'Aimer-Terre a ainsi vu le jour, avec pour objectif de ramener le vivant et la population en ces lieux. Vous constituez l'un de ces conseils, ayant pour mission de guider pas à pas la reconstitution d'écosystèmes et d'assurer leur durabilité.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque tour, vous sélectionnez chacun une tuile d'environnement de votre main, que vous devrez alors placer durant le tour. L'environnement se reconstruit ainsi tour à tour, composé de forêts, de champs, d'habitations et de plaines. Au fur et à mesure, vous formerez de larges zones naturelles et urbaines, révélant des événements positifs. Vous devrez toutefois faire attention à l'équilibre pour que ces écosystèmes ne retournent pas à la dévastation, chaque pose influençant cet équilibre. Vous avez ainsi pour objectif de révéler cinq événements dans l'écosystème tout en maintenant son équilibre, pour célébrer la reconstruction d'un environnement durable !

Ce jeu de société fait partie d'un projet plus large : Women in Trees, un univers transmédia permettant de découvrir l'écoféminisme et ses valeurs. Nous développons divers supports, tels que le jeu de rôle et la bande dessinée, pour faire découvrir ce mouvement. Nous permettons ainsi d'explorer par la narration et l'art nos valeurs d'inclusivité, de diversité et de protection du vivant.

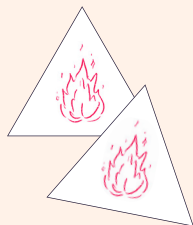
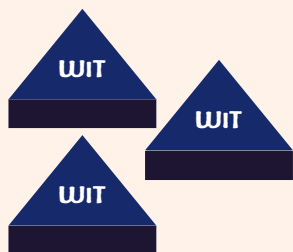
L'ensemble du projet est découvrable sur notre site womenintrees.org.
Suivez l'avancement du projet sur notre Instagram [@womenintrees](https://www.instagram.com/womenintrees)

MISE EN PLACE

1. Séparez les différentes tuiles.

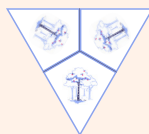


2. Mélangez les 48 tuiles d'environnement. Distribuez en 3 à chaque joueur qu'il ne peut montrer. Disposez le reste en piles, face cachée, de façon à ce que les joueurs y aient facilement accès.

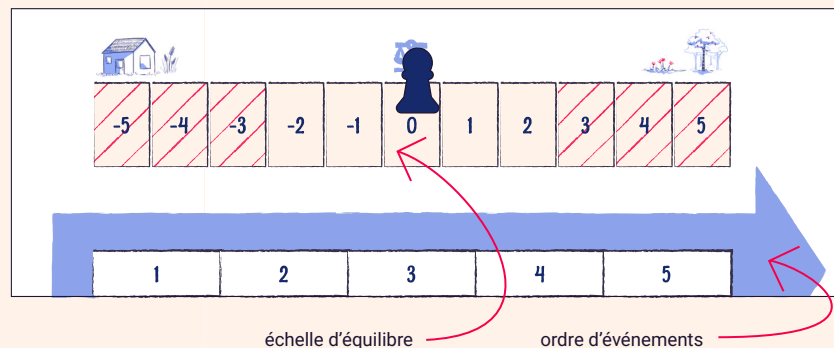


4. Posez les 2 tuiles terre brûlée proche des piles.

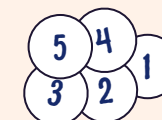
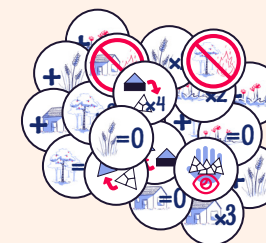
3. Mélangez les 4 tuiles de départ et placez en ensuite une face visible, au centre de la table. Cette tuile servira de commencement,. Vous pouvez mettre de côté les autres tuiles de départ.



5. Placez le plateau d'évolution en bordure de table. Dessus, placez le pion du groupe au centre de l'échelle d'équilibre, à la valeur 0.

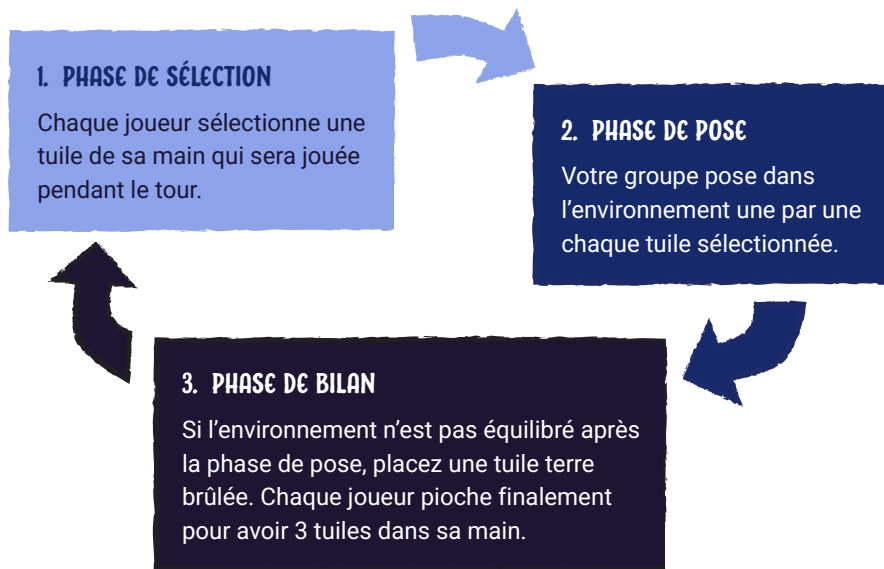


6. Séparez les cartes d'événement par catégorie. Mélangez-les puis placez les face cachée en 4 piles, une par catégorie, sur le côté du plateau d'évolution. Placez pour finir les jetons d'ordre et d'effets d'événements à leur côté.



DÉROULEMENT

Une partie de Projet d'Aimer-Terre se déroule en coopération sur plusieurs tours. Chaque tour, vous résolvez les différentes phases présentées ci-dessous dans l'ordre, et recommencez ainsi de suite jusqu'à fin de la partie.

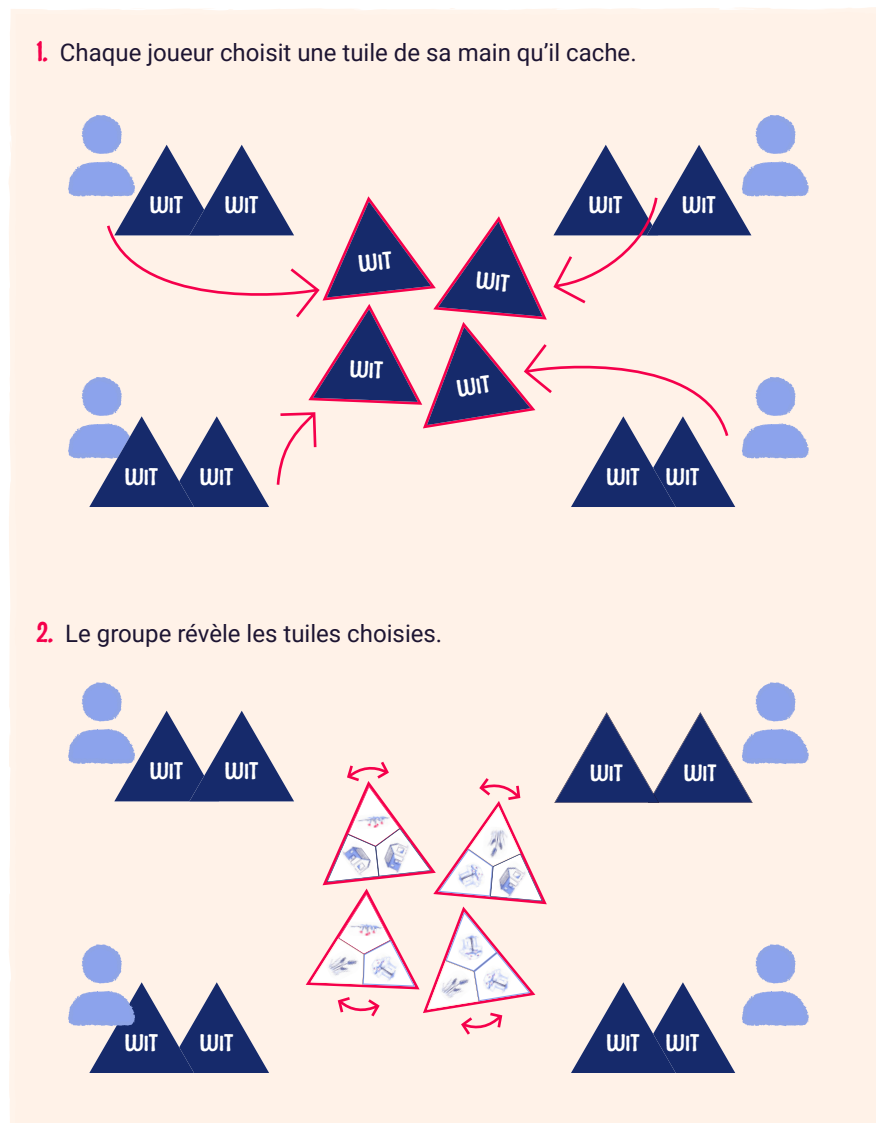


PHASE DE SÉLECTION

Durant cette phase, vous sélectionnez une tuile de votre main que vous posez devant vous face cachée. S'il n'y a que 2 joueurs, chacun décide également d'une tuile qu'il défasse de sa main durant cette phase.

Une fois que chacun a choisi une tuile, elles sont révélées et vous passez à la phase de pose.

La main d'un joueur ne doit pas être connue des autres. Vous ne pouvez donc ni montrer ni communiquer directement leur main. Vous pouvez toutefois exprimer ce qui serait nécessaire ou comment vous pouvez influencer l'équilibre (détaillé dans les paragraphes suivants).

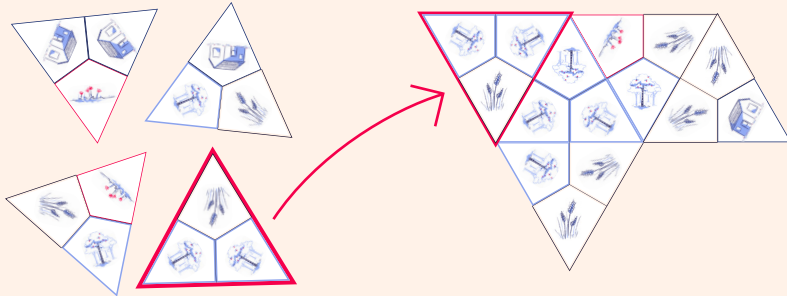


PHASE DE POSE

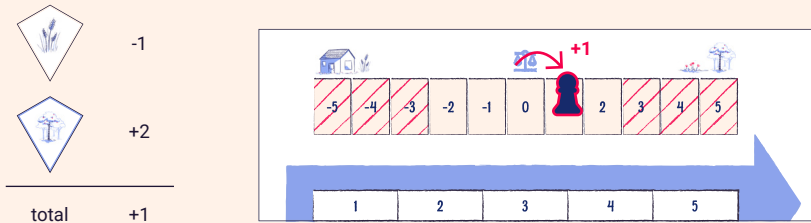
Vous devez poser chaque tuile sélectionnée sur la table une par une, dans l'ordre de votre choix. Il n'y a pas de restriction sur la pose d'une tuile tant qu'elle a au moins un côté en contact avec une tuile déjà sur la table.

Chaque tuile est divisée en trois sections. Une section peut être une forêt, une habitation, un champ ou une plaine. Ces sections ont une influence directe sur l'équilibre de l'environnement à la pose. En effet, sur le plateau d'évolution se trouve une échelle d'équilibre de -5 à 5. Votre pion, représentant l'équilibre de votre région en cours, évolue sur cette échelle à chaque tuile. Vers -5 pour un environnement plutôt urbain, vers 5 pour un environnement plutôt naturel. Lors de la pose, chaque section de la tuile posée en contact avec une autre tuile déplace le pion sur l'échelle d'équilibre, la valeur étant inscrite sur chaque section de la tuile.

1. Les joueurs choisissent une tuile parmi celles sélectionnées et la placent.

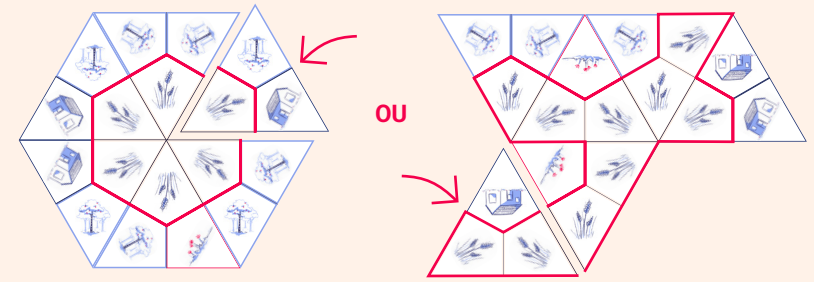


2. Ils déplacent le pion sur l'échelle d'équilibre.

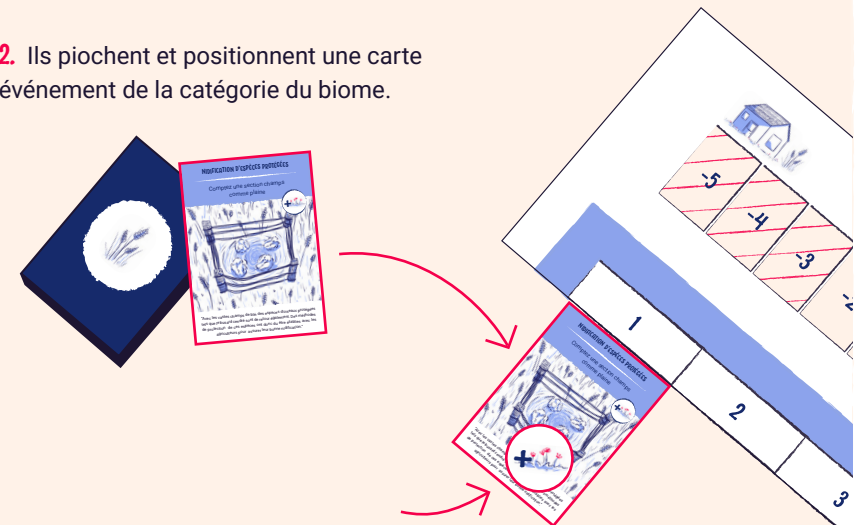


Lorsque des sections similaires sont en contact, elles forment ce qui s'appelle un biome. Si la pose d'une tuile complète un hexagone dont le centre est constitué d'un seul biome, ou qu'un biome atteint un nombre de sections multiple de 10, vous révélez une carte d'événement de la catégorie du biome. Placez la sous le plateau d'évolution, dans l'ordre de pioche, avec le jeton d'effet correspondant à la carte. Placez ensuite sur le biome le jeton d'ordre d'apparition de l'événement.

1. Les joueurs posent une tuile formant un hexagone dont le centre est un seul biome, ou créant un biome dont les sections sont un multiple de 10.

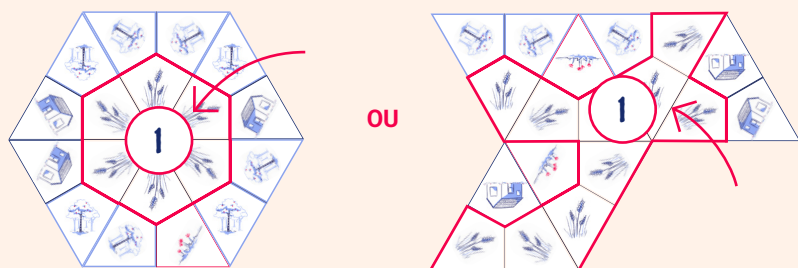


2. Ils piochent et positionnent une carte événement de la catégorie du biome.



3. Ils placent le jeton d'effet correspondant.

4. Les joueurs placent le jeton d'ordre d'événement sur le biome.



Plusieurs des conditions pour révéler un événement peuvent se produire simultanément à la pose d'une seule tuile. Vous révélez alors, dans l'ordre de votre choix, autant d'événements que de conditions remplies.

ÉVÉNEMENTS

L'environnement étant reconstruit petit à petit, des événements se produisent et vous sont rapportés. Ces événements sont signe de l'évolution de la région et signifient que vous êtes sur la bonne voie.

Votre objectif est de révéler 5 événements. La partie se termine alors à la fin du tour où le 5ème événement est révélé. Il est donc possible pour vous de révéler plus d'événements avant la fin de la partie.

Chaque événement révélé a un effet à usage unique que vous pouvez activer pour vous aider au moment souhaité. Vous ne pouvez donc utiliser chaque effet qu'une fois durant la partie. À leur utilisation, enlevez le jeton d'effet de la carte pour marquer l'usage de l'effet. Plusieurs effets d'événements différents peuvent être déclenchés durant un même tour.

Si nécessaire, des détails sur l'application des effets d'événement se trouvent en fin de manuel.

TERRES BRÛLÉES

Si durant la pose d'une tuile, le pion doit être déplacé au-delà de -5 ou 5 sur l'échelle d'équilibre, la région se détériore instantanément. Le pion d'équilibre est alors déplacé ou reste à la valeur en bordure de l'échelle d'équilibre (donc -5 ou 5), et vous devez immédiatement poser une tuile terre brûlée.

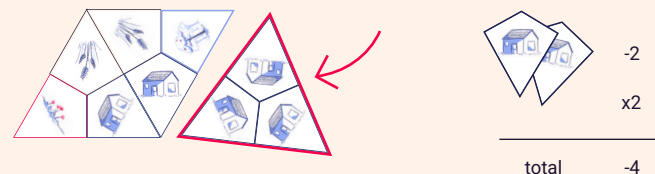
Vous devez également poser une tuile terre brûlée si le pion termine le tour dans une des zones de déséquilibre, de -5 à -3 et de 3 à 5 (zones achurées sur l'échelle).

Les tuiles terre brûlée doivent être posée en contact avec la dernière tuile posée, même si c'est une autre tuile terre brûlée. Si la tuile terre brûlée ne peut pas être posée en contact avec la dernière tuile placée, alors vous la posez selon votre bon vouloir comme une tuile d'environnement standard. La pose d'une tuile terre brûlée ne déplace pas le pion d'équilibre. La terre brûlée compte également comme sa propre section, c'est-à-dire ni champ, ni forêt, ni plaine, ni habitation.

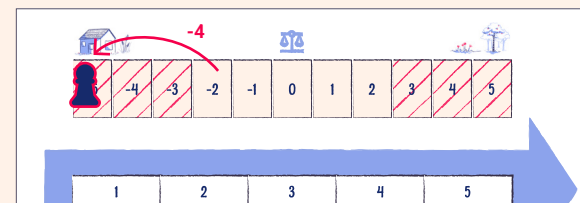
Si vous avez déjà 2 terres brûlées sur la table et venez à devoir en poser une 3ème, la partie prend fin instantanément.

ÉTAPE 1

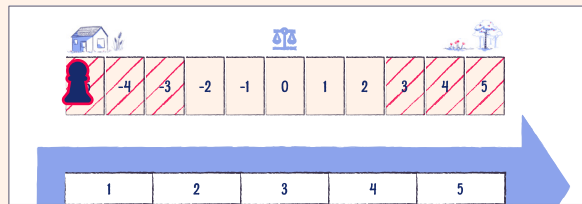
1ER CAS. Les joueurs posent une tuile déplaçant le pion hors de l'échelle



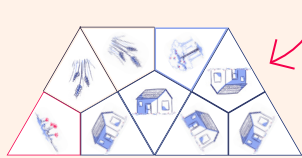
position initiale	-2
déplacement	-4
total	-6
position finale	-5



2ÈME CAS. le pion se trouve dans une zone de déséquilibre à la fin du tour.

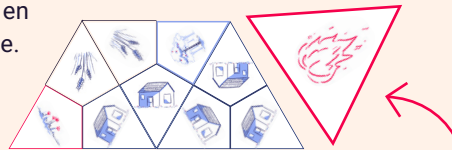


dernière tuile placée



ÉTAPE 2

Les joueurs placent la terre brûlée en contact avec la dernière tuile posée.



PHASE DE BILAN

Une fois toutes les tuiles sélectionnées posées, vous entrez dans la fin de tour : la phase de bilan. Si votre pion sur l'échelle d'équilibre se trouve dans une zone de déséquilibre à ce moment, vous posez une tuile terre brûlée comme présenté ci-dessus,

Ensuite, si 5 événements ont été révélés, la partie se conclut. Sinon, vous piochez pour avoir 3 tuiles d'environnement en main chacun et un nouveau tour débute, en phase de sélection donc.

FIN DE PARTIE

Une partie peut se terminer de 3 façons :

- soit à la fin du tour où le 5ème événement est révélé,
- soit lorsque vous devez placer votre 3ème terre brûlée,
- soit encore lorsque vous ne pouvez plus poser de tuiles.

Dans ces deux derniers cas, vous n'avez pas réussi à réhabiliter la région. L'équilibre défectueux de la zone la ramène rapidement à l'état de terres dévastées, et le projet doit repartir de zéro.

Enfin, si vous parvenez à avoir 5 événements, deux options se présentent :

- Soit elle termine dans une zone de déséquilibre : cette réussite étant douce amère car la région n'est pas équilibrée. Elle retournera alors tôt ou tard à son état de désolation, et vous devrez alors recommencer.
- Soit elle termine hors d'une zone de déséquilibre : il est alors temps de célébrer, car cette région réanimée peut vivre par elle-même ! Vous avez en effet réussi à reconstruire un environnement durable. Une réussite qui ne demande qu'à être reproduite.

DÉTAILS DES EFFETS D'ÉVÉNEMENTS

Comme abordé précédemment, chaque événement a un effet à usage unique que vous pouvez activer. Vous ne pouvez donc utiliser chaque effet qu'une fois durant la partie, mais au moment où vous le souhaitez. Vous retrouverez ici des détails sur les différents effets des événements pour vous aider à les utiliser.

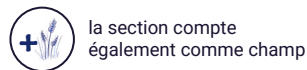
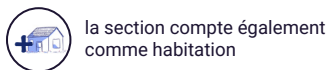
«Annulez l'influence sur l'équilibre des [...] d'une tuile à la pose» :

Lorsque vous posez une tuile comprenant au moins une section de celle ciblée, utilisez cet effet pour que ces sections ne déplacent pas le pion d'équilibre.



«Comptez une section [1] comme [2]» :

Utilisez cet effet pour qu'une section ciblée [1] compte également comme une section [2]. Lorsque vous l'utilisez, placez le jeton d'effet sur la section de la tuile ciblée.



«Comptez une section [...] comme double/triple» :

Utilisez cet effet pour qu'une section ciblée compte plusieurs fois pour un biome. Lorsque vous l'utilisez, placez le jeton d'effet sur la section de la tuile ciblée.



«Annulez la pose d'une terre brûlée due à un déséquilibre naturel/urbain» :

Vous pouvez activer cet effet durant n'importe quelle phase où vous devriez poser une terre brûlée pour ne pas le faire. L'effet ciblant «un déséquilibre naturel» est utilisable uniquement lorsque la terre brûlée provient d'un déséquilibre causé entre -3 et au-delà, et «déséquilibre urbain» entre 3 et au-delà.



«Échangez une tuile à poser par une dans la main d'un des joueurs» :

À l'application, accordez vous toujours sans révéler vos mains pour qu'un joueur prenne en main une des tuiles à poser et la remplace par une tuile de sa main.



«Jouez à mains révélées et posez 4 tuiles de n'importe quelles mains» :

Lorsque vous activez cet effet, vous révélez vos mains pour le tour. Au lieu de jouer des tuiles sélectionnées pour le tour, posez 4 tuiles provenant de vos mains alors visibles. Il n'y a pas de restrictions du nombre de tuiles posées par main. Après avoir posé ces 4 tuiles, reprenez vos mains respectives et le jeu reprend normalement.



«Révélez 4 tuiles de la pioche à poser en plus ce tour» :

Révélez 4 tuiles des piles de pioche qui doivent être posées durant ce tour additionnellement aux tuiles choisies durant la phase de sélection.



«Renvoyez dans la pile des tuiles de vos mains pour en piocher autant» :

Utilisez cet effet pour choisir autant que vous le souhaitez de tuiles de vos mains à remettre dans les piles. Vous piochez alors autant de nouvelles tuiles, et mélangez les anciennes dans les piles.

